

# Da Percepção da Paisagem dos Caçadores-Recolectores do Parque Arqueológico do Vale do Côa

## à construção social do conhecimento científico acessível ao grande público

José Paulo Francisco<sup>1</sup>

### 1. OBJECTIVOS

Este texto tem como objectivo geral produzir conhecimento no quadro teórico da Arqueologia da Paisagem, através de um estudo de caso, o da arte rupestre paleolítica existente no Parque Arqueológico do Vale do Côa (PAVC), demonstrando como o conhecimento produzido pode ser um “produto patrimonial”, ou pode converter-se num processo de construção social a usar pelos quadros de gestão e a rentabilizar junto do público, em geral. Isto é, pretendemos correlacionar o conhecimento arqueológico com outras disciplinas científicas e com processos sociais actuais, e evidenciar o contributo da Arqueologia da Paisagem para a gestão do Património arqueológico.

A razão que motivou este trabalho foi o entendimento de que a fronteira entre a investigação realizada nos laboratórios universitários e a investigação aplicada, tende progressivamente a desaparecer (BOURDIEU 2003). Como assinalou Thomas KHUN (2009), o desenvolvimento da ciência não é um processo contínuo, mas está marcado por períodos de “ciência normal” e por uma série de rupturas, concepção que rompe com a filosofia positivista, que considera o programa da ciência como um movimento de acumulação contínuo (BOURDIEU 2003).

### RESUMO

Abordagem arqueológica da paisagem do Vale do rio Côa (Guarda) enquanto construção sociocultural, ensaiando um discurso científico sobre a percepção que dela terão tido as comunidades paleolíticas que ocuparam esse espaço natural e social. Pretende-se também interpretar o papel da arte paleolítica do Côa (Património da Humanidade) na cultura material dessas comunidades, mas também enquanto recurso patrimonial “produzido” pela investigação arqueológica.

PALAVRAS CHAVE: Vale do Côa; Paleolítico superior; Arte rupestre; Arqueologia da paisagem; Teoria arqueológica; Gestão do Património; Turismo.

### ABSTRACT

Archaeological approach to the Côa Valley landscape (Guarda) as a socio-cultural construction, including a first attempt to describe its perception by the Palaeolithic communities who occupied that natural and social space. The author also interprets the role of Côa's Palaeolithic art (World Heritage) not only within the culture of those communities, but also as a heritage resource “produced” by archaeological research.

KEY WORDS: Côa Valley; Upper Palaeolithic; Rupestral art; Landscape archaeology; Archaeological theory; Heritage Management; Tourism.

### RÉSUMÉ

Approche archéologique du paysage de la Vallée de la rivière Côa (Guarda) en tant que construction socioculturelle, tentant un discours scientifique sur la perception qu'auraient pu en avoir les communautés paléolithiques qui ont occupé cet espace naturel et social. On prétend également interpréter le rôle de l'art paléolithique du Côa (Patrimoine de l'Humanité) dans la culture matérielle de ces communautés, mais aussi comme recours patrimonial “produit” par la recherche archéologique.

MOTS CLÉS: Vallée du Côa; Paléolithique supérieur; Art rupestre; Archéologie du paysage; Théorie archéologique; Gestion du patrimoine; Tourisme.

<sup>1</sup> Doutorando da Universidade de Salamanca. Arqueólogo ([arqconsulting@gmail.com](mailto:arqconsulting@gmail.com)).

[texto entregue para publicação em Março de 2010, com actualização pontual em Março de 2012]

## 2. METODOLOGIA

Cientes de que as bases epistemológicas do conhecimento são cada vez mais questionadas, aceitando-se com maior dificuldade conceitos como “verdade” e “objectividade”, utilizaremos aqui a expressão de “*construção do conhecimento*” (BURKE 2001: 1).

Assim, a metodologia adoptada neste trabalho apoiar-se-á em visões construtivistas da Ciência e do objecto científico, segundo as quais o discurso científico é produto de uma construção orientada por uma estrutura cognitiva ou implicada em contextos sociais, mas também o resultado das proposições que sobreviveram às objecções.

A investigação realizada envolve metodologias e técnicas configuradas, por um lado, pela “*investigação pura*”, contribuindo desta forma para a compreensão teórica e para a formulação e descrição dos fenómenos observados e, por outro, pela “*investigação instrumentalista*” (que contribui para tornar mais efectiva a interacção humana no mundo). Esta subdivide-se em duas subcategorias: a “*investigação aplicada*”, que parte de uma tecnologia (as técnicas), e a “*investigação orientada para os problemas*”, que, a partir do enunciado, procura as técnicas adequadas para a sua resolução.

No estudo de caso e, devido à impossibilidade de uma observação directa do objecto no seu contexto original, efectuámos uma revisão bibliográfica dos temas e dos conceitos, utilizando técnicas de investigação interpretativas, na intenção de definirmos o modo como os caçadores-recolectores do Vale do Côa entendiam ou percepcionavam a paisagem, tendo presente que este é um processo que implica considerar as dimensões económicas, territoriais e simbólicas da paisagem, assim como a dimensão perceptiva, estudada através dos sistemas sociais que orientaram e predeterminaram a percepção. Neste ponto é necessário explicitar que consideramos a paisagem como uma “*construção*”. Dito de outro modo, a paisagem constrói-se através da acção humana em inter-relação com o espaço físico, transformando-se numa nova realidade – o espaço social que, ao ser humanizado através de um ordenamento imaginado, se transforma, também, num espaço simbólico (CRIADO BOADO e PARCERO OUBIÑA 1997).

A partir destes pressupostos desenvolvemos um programa de investigação similar ao usado por SANTOS *et al.* (1997), que visa entender a maneira como as paisagens dos caçadores-recolectores do Vale do Côa se configuraram no espaço e criaram uma paisagem social, através das gravuras e pinturas (?) e da sua inter-relação com os aspectos naturais <sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Os resultados deste trabalho de investigação, intitulado “*A Arte Rupestre Paleolítica e o Parque Arqueológico do Vale do Côa: a paisagem dos caçadores-recolectores revisitada*”, foram apresentados publicamente no Departamento de Pré-História da Universidade de Salamanca, no dia 17 de Julho de 2009, no âmbito de um projecto de doutoramento em curso, visando obtenção do D.E.A. em Pré-História, realizado sob direcção da Prof. Catedrática de Pré-História Soledad Corchón Rodríguez.

É de salientar que a arte rupestre constitui um elemento privilegiado para o entendimento da inter-relação entre as imagens representadas nos painéis, as características naturais destes e a dinâmica territorial fixada na paisagem, pelo facto de se encontrarem nos locais originais da sua realização. As imagens fixam determinados “lugares” dentro de um território, ao serem possuidoras de uma dimensão cultural e ao materializarem a relação de um determinado grupo com o espaço natural. Introduzimos aqui o conceito de lugar como um produto humano. Segundo TUAN (1983), lugar é um espaço de narração, formado por um conjunto indissociável de sistemas de objectos e de acções que levam à criação de novos objectos e de novas acções realizadas sobre os preexistentes, constituindo-se assim como algo dinâmico e em transformação constante.

Para alcançar o objectivo proposto, partimos da localização dos lugares da arte rupestre do Vale do Côa, através de estratégias metodológicas desenvolvidas por CRUZ BERROCAL (2004), mas também de uma abordagem baseada no estruturalismo, principal motivo de distinção relativamente às análises influenciadas pela fenomenologia e hermenêutica, dado que valorizamos a dupla qualidade da paisagem como estrutura e estruturante (DUNCAN 1990).

Reconhecemos a importância do conceito de “estilo” para o estudo destas imagens, mas aplicamos, no entanto, os mesmos procedimentos metodológicos que utilizamos no registo arqueológico convencional, sobrevalorizando a análise formal, entendida como estudo das características externas (estilo, técnica) das unidades gráficas e das suas relações internas, partindo do seu agrupamento em unidades de análise diferenciadas, ou seja, a relação estrutural dos elementos que fazem parte de um painel.

O “vocabulário” da arte paleolítica entende-se aqui como uma outra forma de palavra, um sistema fortemente estruturado, semiológico e destinado a estabelecer a comunicação entre o indivíduo e o seu grupo, assim como entre grupos distintos.

Utilizámos, também, os pressupostos da escola da Psicologia da Forma, fundamentalmente da *Gestalt* (ARNHEIM 1999), assim como os do estruturalismo morfodinâmico, que consideram as diferenças como relações constitutivas de determinação recíproca, cujo jogo define valores posicionais. A morfodinâmica visa compreender a génese e a dinâmica das formas, reformulando as abordagens perceptivas, fenomenológicas e semióticas do conceito de forma. Mas seguimos, igualmente, um exemplo concreto dos métodos da fenomenologia naturalizada, através das análises de Jean Petitot (Director do Centro de Análise de Matemática Social da Escola de Altos Estudos em Ciências Sociais, Paris), nomeadamente a “*Eidética Morfológica da Percepção*” (PETITOT *et al.* 2002), que tem como ponto de partida uma concepção “gestaltista” da percepção visual.

Face a estas perspectivas, torna-se fulcral estudar a arte rupestre paleolítica de ar livre focada na sua dimensão espacial. Para tal contamos com um dado determinante.



Referimo-nos às suas condições de visibilidade, produto resultante da interacção entre a cultura, a sociedade e o espaço e instrumento para interpretar / perscrutar / interpretar a identidade colectiva de determinados grupos de caçadores-recolectores.

Segundo CRIADO BOADO (1993), as condições de visibilidade do registo arqueológico estão relacionadas com os seguintes factores: a atitude para com a Natureza do grupo social que produziu o elemento arqueológico observado; a forma como esse grupo entendeu a sua inter-relação com o meio; o tipo de acção social que esse grupo desenvolveu e a funcionalidade original dos elementos arqueológicos observados.

A metodologia adoptada parece-nos de grande valor como instrumento, não só para definir a atitude sociocultural destes grupos humanos perante o espaço, através da construção de lugares de representação com imagens e símbolos, mas também para construir uma visão da sua percepção em três momentos: o espaço percebido; o espaço concebido e o espaço vivido, o que nos conduz a um conceito de arte rupestre paleolítica de ar livre, como um meio de socialização da paisagem <sup>2</sup>.

<sup>2</sup> FRANCISCO, J. P. (2009) – *A Arte Rupestre Paleolítica e o Parque Arqueológico do Vale do Côa: a paisagem dos caçadores-recolectores revisitada*. Trabalho de investigação realizado no âmbito do curso de doutoramento em Pré-História, depositado na Biblioteca da Faculdade de Geografia e História da Universidade de Salamanca (inédito).

### 3. VISÃO HOLÍSTICA DA ARTE RUPESTRE PALEOLÍTICA DO VALE DO CÔA

A arte rupestre paleolítica do Vale do Côa, que responde a uma clara estrutura paisagística e que pode ser interpretada como a primeira manifestação simbólica de um sistema de aproveitamento do meio, segue um padrão de ocupação do espaço sistemático e coerente, pelo que a noção de formação social é essencial, já que é esta que produz a arte rupestre, reflectida na sua extensão territorial, permitindo explicar o surgimento da arte rupestre paleolítica de ar livre num amplo território, ao mesmo tempo que dá conta da sua diversidade.

A concepção holística da nossa interpretação, que pensa as relações sociais a partir da acção da sociedade sobre o indivíduo, implica abordar a paisagem em função do grau de visibilidade recíproca de todas as unidades entre si. Desta forma, partimos do princípio de que os grupos humanos do Paleolítico superior teriam um melhor controlo do espaço (*locus*) do que do tempo (descontínuo e mítico), pelo que o espaço seria mais importante para a sua *praxis* e os painéis com arte rupestre seriam gravados historicamente e percebidos espacialmente. Através da desconstrução do espaço, podemos recuperar os seus modelos de articulação, permitindo interpretar o sentido original da paisagem arqueológica.



Esta análise através da fisiografia e morfologia do espaço, tenta realizar a reconstrução de como o espaço foi percebido e qual foi a influência que os elementos naturais e artificiais exerceram sobre os observadores pretéritos.

A geografia da mobilidade, através da vinculação a vias naturais de trânsito que possibilitam o acesso a lugares de comunicação, áreas de recursos ou territórios distintos, permite a reconstrução das estratégias através das quais a paisagem social expressava o seu sentido para os indivíduos que conheciam o seu código visual e simbólico.

Assim, entendemos por território a dimensão naturalista de um conceito social que pretende definir a conversão do espaço em recurso, por um grupo humano, enquanto a paisagem representa a dimensão cultural da Natureza, através da transformação em arte dos espaços contemplados ou percebidos. Isto significa que entendemos a arte rupestre paleolítica de ar livre (inter-relacionada com a organização e percepção pré-histórica do território, a exploração dos recursos e o movimento dos grupos humanos sobre o espaço), como sistema de comunicação entre o grupo e instrumento de relacionamento com os distintos grupos que se moveram por este território, numa hipotética dinâmica de agregação.

O território é constituído por mais do que uma paisagem e esta encontra-se sobreposta por vários lugares. O lugar é o elemento base fundamental para analisar as interações existentes numa paisagem arqueológica, sendo que os lugares da arte rupestre delimitam a fronteira entre a “floresta natural” e a “floresta dos símbolos”.

O processo de domesticação simbólica do espaço e da experiência do tempo, através do movimento, produz-se através dos painéis com arte e da sua visibilidade (ou o seu contrário) de forma intencional, o que permite uma manipulação do espaço através da construção de uma paisagem cultural, organizada mediante mecanismos de ordem visual. A análise da mobilidade dos grupos humanos pelos espaços topográficos, através da interpretação de diferentes lugares na paisagem, pode definir os espaços sociais desses grupos, e a compreensão das interações entre elementos permite alcançar a estrutura e dinâmica do(s) grupo(s), através das análises dos aspectos sociais, culturais e económicos dessas relações.

Uma das críticas que se podem fazer a alguns estudos que partem da perspectiva da Ecologia cultural para estudar grupos humanos de caçadores-recolectores, é a falta de reconhecimento de que o espaço é sobretudo social e cultural, e que segue um padrão cíclico de agregação e dispersão, mediante a disponibilidade de recursos.

Apesar de ser o meio natural que determina o que se explora e quando, são as relações sociais que definem a forma da sua realização, pelo que estas devem ser consideradas como primordiais na interacção Homem / meio natural, devendo a mobilidade ser entendida como componente da exploração dos seus recursos.

Os símbolos, enquanto manifestações culturais e, concretamente, o conjunto em análise, devem ser entendidos e valorizados, mais do que pelo seu carácter estético, como elementos sociais de significados partilhados pelo grupo, pelo que a base metodológica utilizada para o seu estudo deve ser a interpretação destas “materialidades”, em que a “realidade do meio” é representada pela materialização do pensamento do sujeito individual que realiza a acção e a individualidade social. Espaço e tempo, são os elementos constitutivos desta realidade.

Estes eixos básicos, espaço e tempo, são abstracções que a percepção deduz da realidade observável (ELIAS 1992; HERNANDO 1999, 2002). O espaço é objectivado através da referência a objectos imóveis e permanentes (topogramas), o tempo através de um movimento recorrente de objectos que nasce da ordem de sucessão e dos ritmos dos fenómenos naturais que servem de referência à acção humana.

O conceito de espaço gerado terá permitido ordenar a experiência, para uma melhor organização do meio e das actividades nele realizadas de caça, recollecção e pesca, obtenção de matérias-primas e socialização entre os diversos grupos humanos, e terá levado à elaboração de um movimento que indicia uma relação permanente no tempo com a Natureza, marcada no território pela simbologia parietal.

A arte rupestre paleolítica de ar livre reflecte o horizonte imaginário na sua relação com a Natureza, aonde se movimentaram homens e animais, e a projecção do tempo no universo das formas imaginadas representadas na natureza mineral dos afloramentos rochosos reflecte o seu carácter fundamentalmente cerebral.

Na Natureza viviam homens e animais, num tempo presente e em consonância com os fenómenos naturais que marcariam os ritmos da sua vivência. O território seria marcado pelas imagens desse simbolismo que conjuga Sociedade e Natureza e na actualidade paisagem arqueológica, que no presente trabalho valorizamos na sua concepção espaço-temporal.

Esta valorização pode ser entendida como um apelo à dimensão geográfica das sociedades pretéritas, e uma proposta de trabalho aplicada à arte parietal paleolítica de ar livre, que reconhece que a localização de um objecto no espaço não é possível senão for acompanhado da sua posição no tempo, mas que, no entanto, valoriza a dinâmica de relação entre uns objectos e outros, neste caso, a comunicação por meio de símbolos que variam no tempo, mas que ganham o seu sentido no espaço, pelo que a sua geografia deve ser reconhecida como tão importante como a sua historicidade.

Partimos do princípio de que o que tem lugar na dimensão simbólica, tem lugar no espaço e no tempo. Assim, se defendemos a função da arte paleolítica de ar livre como meio de orientação e interacção social, esta pode ser vista como linguagem. Através da mensagem que originalmente transmitia de uma pessoa para outra, no conjunto do seu grupo social, os *Sapiens sapiens* adquiriram estes símbolos e aprenderam a usá-los como componente da língua e, simultaneamente, como meios de comunicação e orientação.



A noção de território que, como vimos no caso da arte paleolítica de ar livre, implica outras noções fundamentais, deve ser entendida através da conjunção das dinâmicas de actividades humanas e de organização do espaço em áreas favoráveis à instalação humana, no âmbito de um quadro teórico que considere a mobilidade, no Paleolítico superior, inserida num plano económico e simbólico.

A mobilidade, ordenada pelos comportamentos de subsistência e de aprovisionamento, leva à consideração da existência de *habitats* durante períodos longos, embora sazonais (Cardina I / Salto do Boi). A recolha de vegetais, a pesca, assim como a caça de pequenos animais, na área em estudo, deverão ter sido praticadas no âmbito de um território de extensão mínima em redor do(s) *habitat(s)*, embora articuladas com uma estratégia colectiva de caça de animais de maiores dimensões. Os sítios das Olgas, no planalto de Almendra, poderão representar esta sinergia entre a área ribeirinha e a zona de monte, em que a localização dos sítios poderá representar uma escolha baseada nos itinerários de transumância dos animais caçados.

As formas parietais e móveis da arte paleolítica do Vale do Côa configuram um carácter que permite abordar as especificidades de um território, desde que o reconhecimento de estilos artísticos e a sua problemática na definição de culturas e territórios não esqueça que a eleição dos motivos a representar resulta de uma escolha simbólica. Os temas de figuração animal representados parietalmente e em suportes móveis, não podem ser considerados como indicadores objec-

tivos indiscutíveis da fauna existente no território, mas poderão representar uma mobilidade simbólica, em que a arte na sua relação económica com as paisagens imediatas e quotidianas, não foi jamais o reflexo exacto ou completo da fauna real.

A análise comparativa da arte rupestre paleolítica conduz ao reconhecimento, dentro da diversidade temática das construções simbólicas, de subdivisões cronológicas, tradicionalmente definidas através de estilos. No entanto, uma análise estilística no âmbito de um novo paradigma de investigação, que suscita a sua fácies de ar livre, deve construir uma perspectiva analítica que entenda o seu sentido de expressão-comunicação, em que as referências à vida quotidiana são exclusivamente simbólicas.

A história das formas que se identifica com estilos e arte, entendida como representações, num conceito moderno, materializada por tecnologias e tipologias e estudada através de uma história dos estilos, ou seja de arte, deve ser abordada antropológicamente, como um sistema de representação, cuja universalidade paleoantropológica lhe confere uma certa unidade de origem cerebral.

Os tempos de um lugar são os sentidos do espaço, a sua reconfiguração através da reapropriação do espaço simbólico, como no caso em estudo que, como vimos, constitui um jogo dinâmico de resignificação e alteridade mas, essencialmente, da reprodução das formas do mundo, através das formas de uma linguagem que designamos por arte rupestre.

#### 4. ARQUEOLOGIA PATRIMONIAL, ARQUEOLOGIA SOCIAL E A ARTE PALEOLÍTICA DO PAVC

Entendemos a Arqueologia como uma prática social contemporânea, que visa produzir discursos acerca dos processos sociais do passado criando valores no presente, através da apropriação social dos mesmos. Desta forma, propomos o desenvolvimento de uma Arqueologia Patrimonial que tenha como objectivo a formação do conceito de Património arqueológico, enquanto construção social.

A Arqueologia Patrimonial trata da produção e da gestão do Património arqueológico, enquanto construção social rumo a um conhecimento ético e socialmente comprometido, que deve permitir o acesso à sua produção e aos seus resultados.

Esta linha de investigação pretende converter a Arqueologia numa ciência social emancipada, ao serviço da humanidade global, em que o passado e as suas materialidades representem uma forma de comunicação entre os processos de investigação e de gestão do Património arqueológico, e tragam à colação os fundamentos teóricos de uma Arqueologia activa sociopoliticamente, concebida como ferramenta de construção social, através da reconstrução da Memória.

Esta perspectiva, se aplicada, contribuirá para uma valorização social da prática arqueológica, para uma maior consciencialização patrimonial por parte de todos, e para aumentar o potencial de satisfação do público face à Arqueologia, perante as novas necessidades de cidadania.

Na actualidade, assistimos a uma nova reinterpretação do Património cultural, não só como valor simbólico, mas também como objecto de consumo por parte das pessoas que encontram nele uma forma de deleite, de distinção, reconfigurando-se a cultura de um modo mais individualista e menos colectivo. Considera-se que a cultura combina a sua função simbólica com outra mais tangível, que é converter-se numa fonte geradora de riqueza e de actividade. Neste sentido, há um enorme interesse político e institucional em comprovar as inter-relações entre a Economia e a Cultura, mais concretamente na forma de dimensionar as suas possibilidades como estratégia de desenvolvimento económico.

Na actualidade a “Economia da Cultura” vem adquirindo uma importância crescente nos estudos relativos ao desenvolvimento económico. Tal deriva de diversas circunstâncias, a saber: os efeitos económicos que o sector cultural gera na criação de emprego, investimento e produção; a utilização da cultura como ferramenta eficaz no âmbito das estratégias de políticas económicas regionais e urbanas; e o crescimento do denominado turismo cultural, associado a uma maior valorização do ócio na sociedade actual.

A democratização do acesso à cultura situa, cada vez mais, o Património arqueológico no âmbito do mercado, pelo que este passa a ser entendido como recurso económico, segundo uma gestão de carácter público-privado, aberto ao grande público.

Perante esta conjuntura, entendemos que o Parque Arqueológico do Vale do Côa, para além da sua função de investigação, conservação, gestão e divulgação do Património, deve reivindicar a sua reconversão num espaço de educação e de ócio, com base nas políticas de turismo cultural sustentável.

Tendo presentes as funções culturais e educacionais que possui, reivindicamos para o PAVC a construção de um discurso que possibilite uma maior acessibilidade física e intelectual ao Património arqueológico e à investigação realizada, aplicando o *Código de Prática da Associação Europeia de Arqueólogos*, aprovado em Ravenna, a 27 de Setembro de 1997 (<http://www.e-a-a.org/EAA-Codes-of-Practice.pdf>), que obriga a levar a cabo todos os processos necessários para informar o público dos objectivos e métodos da prática arqueológica.

O visitante da “arte rupestre” do Vale do Côa tem sido guiado através de um modelo de apresentação parcial do fenómeno “artístico”, que resulta da inexistência de uma interpretação holística sobre a “actividade artística pré-histórica” desenvolvida com base nas coordenadas espaço-temporais. São, pois, necessárias novas fórmulas de “mostrar” para que se verifique, nos indivíduos que observam este bem cultural, uma apropriação simbólica com o espaço que os envolve, de capital importância para introduzir diferentes níveis de significação nos “processos de patrimonialização”.

A arte paleolítica é uma “arte” apenas enquanto objecto de contemplação pelo sujeito contemporâneo, que a visualiza como possuidora de um enorme poder de atracção estética.

A arte dos caçadores-recolectores do Paleolítico superior não seria vivida como algo externo à vivência humana, mas sim como parte de um sistema simbólico de apropriação e de construção social da paisagem, produto da interacção entre os grupos humanos e o meio natural. A sua apresentação pública deve evidenciar esta postura, assim como a mensagem de que não existe uma separação entre os aspectos “rituais” e “quotidianos” no seio destas comunidades.

Nesta perspectiva, cabe ao guia, intérprete do Património, intervir no processo para guiar a experiência, corrigir a recepção e estruturar o conhecimento. Esta deve ser a última fase da “Cadeia de Valor do Património” – sequência de instâncias que intervêm no processo de estudo e gestão do Património.

Para que um objecto possa ser considerado bem patrimonial, deve ser o resultado final da implementação das sucessivas fases da Cadeia de Valor: Identificação; Documentação; Significação; Avaliação; Conservação; Valorização e Recepção.

A Cadeia de Valor do Património Arqueológico é paralela à “Cadeia de Valor da Ciência” (produção, transferência, difusão e serviços técnicos), e tem por objectivo criar uma *Tecnociência do Património*, como forma de acesso cognitivo ao mundo que não se limita a analisar a realidade e gerar um conhecimento auto-suficiente, mas construir e transformar a realidade através da sua plena inserção no sistema produtivo.





A nossa interpretação didáctica do Património arqueológico insere-se na designada “museografia didáctica” (SANTACANA e SERRAT 2005), e parte do pressuposto de que as estratégias de apropriação do objecto por parte do sujeito devem ser garantidas pela mediação proporcionada pelo discurso expositivo / interpretativo. Este deve “*permitir descrever a organização dos objectos como uma linguagem a apreender*”, como um dispositivo material, de reconstrução de uma situação social, em que os objectos revelam significados produzindo unidades de significação.

A visita deve ser concebida como experiência de narração sobre o espaço / tempo, lugares e território, através da introdução de uma nova forma de visitação, baseada em percursos pedestres guiados a vários núcleos de arte rupestre, e na introdução de uma visão de “território antropomórfico” enquanto construção simbólica por parte das comunidades de caçadores-recolectores.

Pretende-se, assim, estabelecer uma comunicação patrimonial centrada no estímulo que esta descoberta pode exercer sobre o sujeito observador, através de um processo de experimentação e apropriação mediado pela interpretação.

Os parques arqueológicos devem ser espaços de socialização da Arqueologia e de construção social do conhecimento, de criação de experiências culturais e sociais, pelo que a acessibilidade física e intelectual

ao Património arqueológico, por parte do público, deve converter-se em prioridade.

A nossa perspectiva e alternativa são a reivindicação da rentabilidade e oportunidade de produzir um conhecimento socialmente útil, partindo da premissa de que este só existe enquanto processo reflexivo de diálogo que “rompe a barreira” entre os arqueólogos, o passado e a sociedade actual.

Para alcançar esta rentabilidade social do Património arqueológico, adoptamos uma visão “construtivista” (PRATS 1997), que entende o Património cultural como fruto de um processo de construção social, aliada a uma posição “produtivista” (ASHWORTH 1994; KIRSHENBLATT-GIMBLETT 2001), para a qual o Património é um recurso para o turismo cultural.

Segundo SANTANA (2005: 59), na sua relação com o Património cultural, são três as estratégias de desenvolvimento turístico: preservação e protecção absoluta de espaços para o futuro e para o serviço da ciência; conservação e compatibilização do Património com o seu uso orientado para o turismo de massas; conservação do Património cultural.

A partir desta perspectiva, o Património arqueológico é uma nova forma de “produto cultural”, através do qual alguns lugares se convertem em destinos turísticos (KIRSHENBLATT-GIMBLETT 2001), no âmbito de uma lógica de “gestão do Património” que ganha terreno face a uma “lógica da conservação” e que reconfigura a Arqueologia como uma tecnologia para a sua produção e gestão. A arte paleolítica do Vale do Côa deve assim ser entendida, pela acção do PAVC e do seu museu, como um “pró comum”, através de uma apropriação pública mediante formas de trabalho e colaboração comunitárias.

O passado vive no presente, exerce uma influência nos processos de identidade e nos processos económicos e políticos sobre o mundo contemporâneo e, como tal, deve ser protegido como recurso da criação social de investigação científica e conhecimento público, que é de todos em geral e de ninguém em particular.


Concretizando, defendemos que o PAVC deve ser um laboratório vivo, dentro do conceito de “*living labs*”, aberto à inovação em contexto rural, através da participação do utilizador final, que é co-produtor do que é produzido, assim como de inovação social, através de novas ideias, que tenham como fim alcançar objectivos e satisfazer necessidades sociais, através de actividades e serviços inovadores.

Este conceito foi introduzido em Portugal por Carlos Zorrinho (coordenador do Plano Tecnológico e da Estratégia de Lisboa), no âmbito do Seminário Europeu de “*Living Labs*”, organizado pelo Gabinete Nacional da Estratégia de Lisboa e do Plano Tecnológico, pelo Ins-

tituto de Apoio às Pequenas e Médias Empresas e à Inovação (IAPMEI) e pela Universidade do Minho (Guimarães, Maio, 2007), em colaboração com a Rede Europeia de “*Living Labs*” e a Direcção Geral da Sociedade de Informação e Media da Comissão Europeia.

As paisagens aparecem ao observador como um documento territorial para ser lido e interpretado, e as paisagens arqueológicas de que tratamos exigem dos arqueólogos uma descodificação e releitura do seu sentido original, visando a construção de um discurso acerca da territorialização da paisagem, ou seja, o reconhecimento de que cada território se manifesta paisagisticamente numa fisionomia singular, através de uma pluralidade de imagens sociais.

Nesta perspectiva, os espaços de arte rupestre deixam de ser percebidos como manifestações de auto-explicação subjectiva, e passam a ser experiências culturais de simbolismo colectivo.

Através da sua integração na lista do Património Mundial, passa a ser a comunidade internacional que lhe dá significado, através de uma aproximação multicultural de experiência estética, mediante a qual o sítio é categorizado como de significação mundial. 

## BIBLIOGRAFIA

- ARNHEIM, R. (1999) – *Arte y Percepción Visual: psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Editorial.
- ASHWORTH, G. (1994) – “From History to Heritage. From Heritage to Identity”. In ASHWORTH, Gregory e LARKHAM, Peter (eds.). *Building a New Heritage*. Londres: Routledge, pp. 13-30.
- BALLART, J. (1997) – *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Barcelona: Ariel.
- BAPTISTA, A. M.; SANTOS, A. T. e CORREIA, D. (2006) – “Da Ambiguidade das Margens na Grande Arte de Ar Livre do Vale do Côa. Reflexões em torno da organização espacial do santuário Gravetto-Solutrense na estação da Penascosa / Quinta da Barca”. *CôaVisão*. 8: 156-184.
- BAPTISTA, A. M.; SANTOS, A. T. e CORREIA, D. (2008) – “A Estruturação Simbólica da Arte Gravetto-Solutrense em Torno do Monte do Fariseu”. In *Actas do IV Congresso de Arqueologia de Trás-os-Montes, Alto Douro e Beira Interior*. Porto: ACDR. Vol. I, pp. 38-61.
- BOURDIEU, P. (2003) – *El Oficio de Científico: Ciencia de la Ciencia y reflexividad*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- BURKE, P. (2001) – *A Social History of Knowledge*. Cambridge: Polity Press.
- CRiado BOADO, F. (1993) – “Visibilidad e Interpretación del Registro Arqueológico”. *Trabajos de Prehistoria*. 50: 39-56.
- CRiado BOADO, F. e PARCERO OUBIÑA, C. (1997) – “Landscape, Archaeology, Heritage”. *TAPA: Trabajos de Arqueología y Patrimonio*. 2: 1-56.
- CRUZ BERROCAL, M. (2004) – *Paisaje y Arte Rupestre: ensayo de contextualización arqueológica y geográfica de la pintura levantina*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- DUNCAN, J. S. (1990) – *The City as Text: the politics of Landscape interpretation in Kandyen Kingdom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ELÍAS, N. (1992) – *Time: an essay*. Oxford: Basil Blackwell.
- HERNANDO, A. (1999) – “El Espacio no es Necesariamente un Lugar: en torno al concepto de espacio y a sus implicaciones en el estudio de la Prehistoria”. *Arqueología Espacial*. 21: 7-28.
- HERNANDO, A. (2002) – *Arqueología de la Identidad*. Madrid: Akal.
- KIRSHENBLATT-GIMBLETT, B. (2001) – “La Cultura de les Destinacions: teoritzar el patrimoni”. *Revista de Etnologia de Catalunya*. 14: 44-61.
- KUHN, T. S. (2009) – *A Estrutura da Revolução Científica*. Lisboa: Guerra e Paz.
- PETTITOT, J.; VARELA F. J.; PACHOUD, B. e ROY, J. M., eds. (2002) – “Naturalizing Phenomenology: issues”. In *Contemporary Phenomenology and Cognitive Science*. Stanford University Press.
- PRATS, L.L. (1997) – *Antropología y Patrimonio*. Barcelona: Ariel.
- SANTACANA, J. e SERRAT, N. (2005) – *Museografía Didáctica*. Ariel: Barcelona.
- SANTANA, A. (2005) – “Mirar y Leer: autenticidad y patrimonio cultural para consumo turístico”. In NOGUÉS PEDREGAL (coord.). *Cultura y Turismo*. Sevilla: Signatura Demos, pp. 55-82.
- SANTOS ESTÉVEZ, M.; PARCERO OUBIÑA, C. e CRIADO BOADO, F. (1997) – “De la Arqueología Simbólica del Paisaje a la Arqueología de los Paisajes Sagrados”. *Trabajos de Prehistoria*. 54 (2): 61-80.
- TUAN, Yi-Fu (1983) – *Espaço e Lugar: perspectivas da experiência*. São Paulo: Difel.